

CLASH OF CULTURES

Effets des Développements

Développement		Récolte	
Nom	Effet	Nom	Effet
Gratuité scolaire [Education]	+1  si développement payé en  	Irrigation [Agriculture]	Les terrains arides produisent de la 
Philosophie [Education]	+1  si développement Science	Elevage [Agriculture]	-1  → Récolte à 2 cases
Sacerdoce [Spiritualité]	Développement Science gratuit	Routes [Construction] <i>Requiert Ingénierie</i>	Utiliser Elevage ne coûte pas de 
Mathématiques [Science]	Développement Ingénierie et Routes gratuit	Pêche [Maritime]	Une case Mer produit de la 
Astronomie [Science]	Développement Cartographie et Navigation gratuit	Education publique [Education]	+1  si récolte d'une ville ayant une Académie
Chimie [Science]	Développement Métallurgie gratuit	Liberté économique [Démocratie]	1ère Récolte SCA, les Récoltes suivantes du même tour coûtent 2 
Métallurgie [Science] <i>Requiert Chimie</i>	Développement Armes en acier gratuit		

Agrandissement de ville		Construction et déplacement d'unités	
Nom	Effet	Nom	Effet
Assainissement [Construction] <i>Requiert Ingénierie</i>	-1  → +1 Colon	Conscription [Guerre]	1 Armée coûte 1  (2  si Droits civiques)
Pêche [Maritime]	Construction des Ports	Nationalisme [Autocratie] <i>Requiert Conscription</i>	+1  si construction d'Armées/Bateaux
Ecriture [Education]	Construction des Académies	Routes [Construction] <i>Requiert Ingénierie</i>	Si déplacement depuis ou vers une de ses villes : -1  → 2 cases de déplacement -1  → Pas de contrainte terrain
Tactiques [Guerre]	Construction des Forteresses	Navigation [Maritime] <i>Requiert Cartographie</i>	Déplacement des Bateaux autour du plateau
Mythes [Spiritualité]	Construction des Temples	Tactiques [Guerre]	Déplacement des Armées
Religion d'Etat [Spiritualité]	Les Temples ne nécessitent plus de  pour être construits		

Influence culturelle		Amélioration civique	
Nom	Effet	Nom	Effet
Arts et sculpture [Culture]	-1  → 1 Influence culturelle SCA	Rituels [Spiritualité]	Les ressources (hors ) peuvent remplacer 
Séparation des pouvoirs [Démocratie]	Les adversaires ne peuvent utiliser de  s'ils font une Influence culturelle contre vos villes heureuses	Cirque et sports [Culture]	-1  par ville améliorée (min 1 )
Totalitarisme [Autocratie] <i>Requiert Nationalisme</i>	Les adversaires ne peuvent utiliser de  s'ils font une Influence culturelle contre vos villes ayant des Armées	Vote [Démocratie] <i>Requiert Philosophie</i>	-1  → 1 Amélioration civique SCA
Dévotion [Théocratie]	Les adversaires ne peuvent utiliser de  s'ils font une Influence culturelle contre vos villes ayant un Temple		
Conversion [Théocratie]	Succès sur 4,5 ou 6 +1  si succès		

Les **développements marrons** sont utilisables 1 fois par tour, le **développement vert** 1 fois par action
JCA : jouer comme une action ; **JCA3** : Jouer comme une action *Activer une ville* ; **SCA** : Sans compter d'action

CLASH OF CULTURES

Effets des Développements

Gains divers		Cartes	
Nom	Effet	Nom	Effet
Cartographie [Maritime]	JCA : +1 +1 par région contenant ses Bateaux	Irrigation [Agriculture]	Protection contre les <i>Famines</i>
Ecriture [Education]	+1 carte Action, +1 carte Objectif si <i>Gouvernement</i> (actuel ou futur)	Assainissement [Construction] <i>Requiert Ingénierie</i>	Protection contre les <i>Pestes</i> et les <i>Epidémies</i>
Philosophie [Education]	+1 immédiatement +1 si Développement Science	Tactiques [Guerre]	Utilisation des effets <i>Combat</i> des cartes Action
Routes commerciales [Economie]	<u>Début de tour</u> : +1 par ville adverse pas en colère à 1 ou 2 cases d'un de vos Colons/Bateaux (max 4)	Mythes [Spiritualité]	-1 → Pas de perte d' pour vos villes par les <i>Evénements</i>
Monnaie [Economie]	La obtenue pour les Routes commerciales peut être remplacée par	Stocks de ressources	
Taxation [Economie] <i>Requiert Monnaie</i>	JCA : -1 → 1 / ville en sa possession	Nom	Effet
Métallurgie [Science] <i>Requiert Chimie</i>	+2 si déjà possesseur des Armes en acier	Entreposage [Agriculture]	Limite = 8
Droits civiques [Démocratie]	JCA : +3	Dogme [Théocratie] <i>Requiert Religion d'Etat</i>	Limite = 2
Dogme [Théocratie] <i>Requiert Religion d'Etat</i>	Obtention d'un Temple → Développement Théocratie gratuit		

Merveilles		Echanges	
Nom	Effet	Nom	Effet
Ingénierie [Construction]	1 Merveille dévoilée JCA3 : Construction d'une Merveille dans une ville pas en colère	Troc [Economie]	JCA : -1 ressource → 1 / (3 fois max)
Monuments [Culture]	1 Merveille dévoilée Réservation d'une Merveille, constructible SCA	Théâtre et musique [Culture]	1 ↔ 1

Combat		Autre	
Nom	Effet	Nom	Effet
Navires de guerre [Maritime]	-1 touche au 1 ^{er} jet si les Bateaux sont impliqués dans un combat (naval ou terrestre par débarquement d'Armées)	Pouvoir absolu [Autocratie]	-2 → 1 action supplémentaire
Techniques de siège [Guerre]	-2 → Les Forteresses adverses n'annulent pas de touche -2 → Les Forteresses adverses ne lancent pas de dé	Travaux forcés [Autocratie]	-1 → Vos villes en colère deviennent neutre pour le tour quand vous les activez
Armes en acier [Guerre] <i>Coûte 2 supplémentaires</i>	+1 touche au 1 ^{er} jet si l'adversaire n'a pas Armes en acier		
Fanatisme [Théocratie]	Combat dans une ville avec Temple : +2 au 1 ^{er} jet ; +1 Armée dans une ville si défaite		

Les **développements marrons** sont utilisables 1 fois par tour, le **développement vert** 1 fois par action
 JCA : jouer comme une action ; JCA3 : Jouer comme une action *Activer une ville* ; SCA : Sans compter d'action